



## **PEMBUATAN MEDIA *MOTION GRAPHIC* PADA PROGRAM LINTAS BANUA DI BANJAR TV**

**KERJA PRAKTIK**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**ALBAN ISMAIL**

**12420100013**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

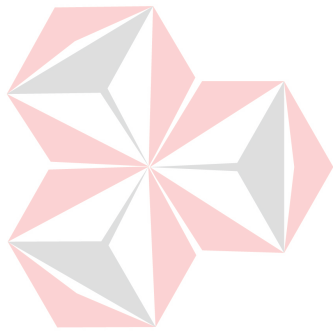
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA 2015**

**PEMBUATAN MEDIA *MOTION GRAPHIC* PADA PROGRAM LINTAS  
BANUA DI BANJAR TV**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program S1 Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh:

**Nama : ALBAN ISMAIL**

**NIM : 12.42010.0013**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2015**



## LEMBAR PENGESAHAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN PEMBUATAN MEDIA *MOTION GRAPHIC* PADA PROGRAM LINTAS

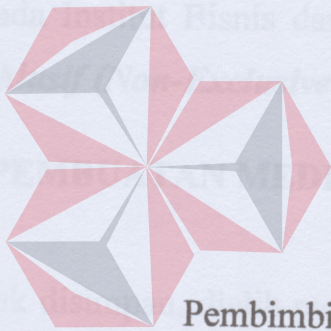
#### BANUA DI BANJAR TV

Laporan Kerja Praktik oleh

**Alban Ismail**

NIM : 12.42010.0013

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

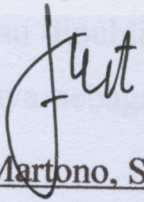


Surabaya, 22 Desember 2015

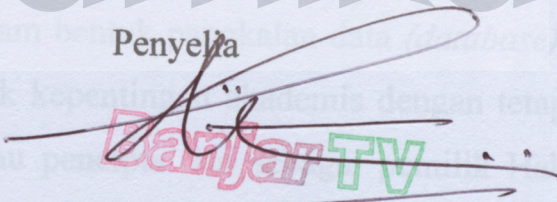
Disetujui :

Pembimbing I

Penyelia

  
Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN 0726027101

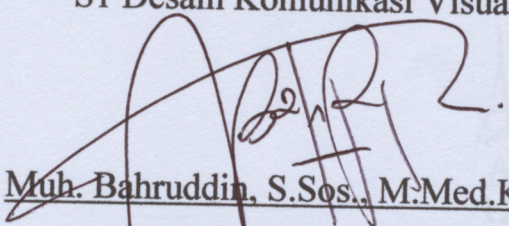
  
H. Kamarul Hidayat

News / Station Manager

Mengetahui,

Ketua Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

  
Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN 0704017701



## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai *civitas academica* Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Alban Ismail  
NIM : 12.42010.0013  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

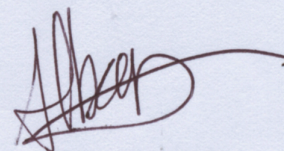
Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya **Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah yang berjudul :

#### PEMBUATAN MEDIA *MOTION GRAPHIC* PADA PROGRAM LINTAS BANUA DI BANJAR TV

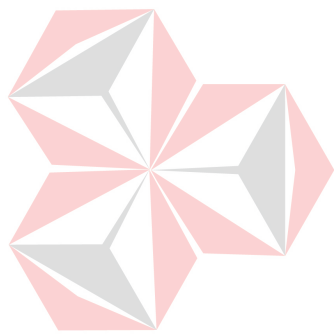
Untuk disimpan, dialih mediakan, dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), untuk didistribusikan atau dipublikasikan untuk kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Desember 2015



Alban Ismail  
12420100013



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*no matter what culture we're from  
everyone loves music.*

*Alban Ismail*



## ABSTRAK

Teknologi merupakan suatu kebutuhan yang mendukung dalam penyampaian informasi dan komunikasi. kebutuhan masyarakat akan informasi didukung dengan beberapa media, salah satunya televisi. Perkembangan yang sangat pesat di bidang penyiaran atau *broadcasting* saat ini, dibuktikan dengan banyaknya stasiun televisi lokal yang bermunculan.

Dengan semakin banyaknya persaingan antar perusahaan stasiun televisi, maka stasiun televisi dituntut menjadi semakin kreatif dan inovatif, dalam menghadirkan program tayangan kepada masyarakat.

Lintas Banua adalah program berita yang diproduksi oleh Banjar TV. Program ini memberikan informasi yang terjadi di sekitar Kalimantan Selatan, dan ciri khas dari Lintas Banua adalah tidak memberitakan berita kriminal.

Media *motion graphic* pada program Lintas Banua di Banjar TV sendiri sebelumnya masih kurang menarik. Karena minimnya tim dari divisi produksi, media *motion graphic* Lintas Banua dikerjakan oleh pihak luar. Maka dari itu *Production Manager* memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat media *motion graphic* program Lintas Banua di Banjar TV yang lebih menarik dan modern.

Dari pemaparan tersebut penulis berkesempatan untuk membuat ulang media visual untuk program Lintas Banua. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktek ini penulis mengambil judul "Pembuatan Media *Motion Graphic* pada Program Lintas Banua di Banjar TV".

**Kata kunci :** Media, *Motion Graphic*, Lintas Banua Banjar TV

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-ya, Penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul "Pembuatan Media *Motion Graphic* pada Program Lintas Banua di Banjar TV".

Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih satu bulan di Banjar TV.

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang benar-benar memberikan masukan dan dukungan kepada Penulis. Untuk itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ayahanda Mahmud Dimyati dan Ibunda Dahlia Yulianoor serta keluarga penulis yang telah memberikan semangat dan doa dalam pengerjaan Kerja Praktik ini.
2. Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penulis mengerjakan Kerja Praktik.
3. Bapak Kamarul Hidayat selaku Penyelia di Banjar TV.
4. Rekan – rekan Stikomusic yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Kerja Praktik.
5. Teman – teman Akselerasi 2012 yang telah memberikan semangat dan doa dalam pengerjaan Kerja Praktik.
6. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu-persatu di sini, yang selama ini telah memberikan bantuan moril dan material kepada penulis hingga terselesaikannya Kerja Praktik ini.

Semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dan penulis menyadari bahwa pembuatan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan, guna menghindari kesalahan yang serupa dalam pembuatan laporan-laporan berikutnya, dan sebelumnya penulis ucapkan terima kasih.

Surabaya, Desember 2015



Penulis

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4

### BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah PT Banjar Elektronika Sarana Televisi (Banjar TV) .....	6
2.2 Alamat Banjar TV .....	7
2.3 Visi .....	7
2.4 Misi .....	7
2.5 Logo Banjar TV .....	8
2.6 Struktur Organisasi Banjar TV .....	9
2.7 Bidang Kerja Organisasi Banjar TV .....	10

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1 Media.....	12
3.2 Multimedia .....	12
3.2.1 Sejarah Multimedia .....	12
3.2.2 Definisi Multimedia .....	13
3.2.3 Perkembangan Multimedia.....	14
3.2.4 Kategori Multimedia .....	15
3.2.5 Komponen Multimedia.....	16
3.3 Motion Graphic .....	19
3.3.1 Sejarah Motion Graphic .....	19
3.3.2 Tokoh Penting Motion Graphic.....	20
3.3.3 Definisi Motion Graphic .....	21
3.3.4 Karakteristik Motion Graphic .....	23
3.4 Istilah Dalam Dunia Broadcast.....	24
3.4.1 OBB (Opening Bumper Break).....	24
3.4.2 Lower Third.....	25
3.5 Program Televisi .....	25
3.5.1 Definisi Televisi .....	25
3.5.2 Stasiun Televisi Lokal .....	26
3.5.3 Definisi Program Televisi .....	27
3.5.4 Jenis Program .....	28
3.6 Logo.....	29
3.7 Warna .....	30
3.8 Tipografi.....	33

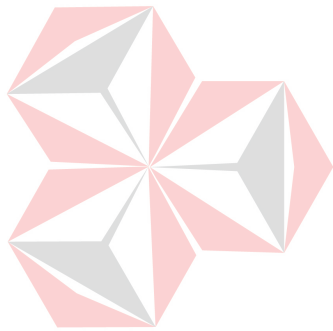


## **BAB IV IMPLEMENTASI KARYA**

4.1 Logo Lintas Banua .....	37
4.2 Screen Shot Motion Graphic OBB Lintas Banua.....	37
4.3 Screen Shot Motion Graphic Lower Third Lintas Banua.....	41

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA .....	44
LAMPIRAN.....	46



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan suatu kebutuhan yang mendukung dalam penyampaian informasi dan komunikasi. kebutuhan masyarakat akan informasi didukung dengan beberapa media, salah satunya televisi. Melalui televisi dapat di informasikan berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Bahkan dengan munculnya televisi di Indonesia sangat besar dampaknya dalam kehidupan manusia terutama dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya dan pertahanan keamanan negara. Perkembangan yang sangat pesat di bidang penyiaran atau *broadcasting* saat ini, dibuktikan dengan banyaknya stasiun televisi lokal yang bermunculan.

Dengan semakin banyaknya persaingan antar perusahaan stasiun televisi, maka stasiun televisi dituntut menjadi semakin kreatif dan inovatif, dalam menyajikan program tayangan kepada masyarakat. Media *motion graphic* tentunya sangat dibutuhkan sebagai tampilan identitas untuk program tayangan itu sendiri.

Dunia *Motion Graphic* di Indonesia saat ini cukup mengalami perkembangan, terlihat dari maraknya penggunaan *motion graphic* di setiap stasiun televisi yang berlomba-lomba menghasilkan karya terbaik mereka untuk ditampilkan di layar kaca.

Di Kota Banjarmasin sendiri terdapat beberapa stasiun televisi lokal seperti Banjar TV, Duta TV, Ar Raudhah, Prima Vision, dan TV Majta. Sebagai sebuah stasiun televisi swasta lokal pertama di Kalimantan Selatan, Banjar TV yang merupakan anggota jaringan City TV Network sudah tayang perdana sejak 2007. Banjar TV mempunyai keistimewaan yaitu memiliki program-program berita yang khas. Pada bulan Agustus 2007 pertama kali produksi acara berita yang berjudul Selintas Info yang akhirnya berkembang menjadi Lintas Banua hingga sekarang.

Lintas Banua adalah program berita yang diproduksi oleh Banjar TV. Program ini memberikan informasi yang terjadi di sekitar Kalimantan Selatan, dan ciri khas dari Lintas Banua adalah tidak memberitakan berita kriminal. Selain memberikan berita kepada masyarakat, program berita Lintas Banua tentunya membutuhkan media *motion graphic* sebagai tampilan identitas tersendiri agar lebih menarik.

Media *motion graphic* pada program Lintas Banua di Banjar TV sendiri sebelumnya masih kurang menarik. Karena minimnya tim dari divisi produksi, media *motion graphic* Lintas Banua dikerjakan oleh pihak luar. Maka dari itu *Production Manager* memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat media *motion graphic* program Lintas Banua di Banjar TV yang lebih menarik dan modern.

Dari pemaparan tersebut penulis berkesempatan untuk membuat media *motion graphic* program Lintas Banua. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini penulis mengambil judul "Pembuatan Media *Motion Graphic* pada Program Lintas Banua di Banjar TV".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan rumusan permasalahan, yaitu:  
"Bagaimana membuat Media *Motion Graphic* pada Program Lintas Banua di Banjar TV ?."

## 1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam kerja praktik ini adalah :

1. *Motion Graphic* dibuat dengan jenis animasi 3D dengan menggunakan software Adobe After Effect CS6.

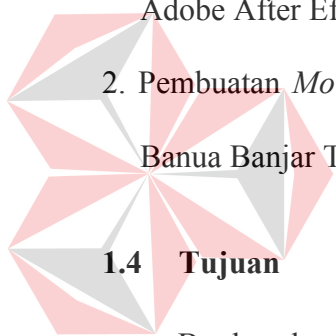
2. Pembuatan *Motion Graphic* berupa *opening* dan *lower third* program Lintas Banua Banjar TV.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah : “Terbentuknya sebuah Media Visual pada Program Lintas Banua di Banjar TV.”

## 1.5 Manfaat

Diharapkan dapat memenuhi kebutuhan grafis dan produksi dalam program acara televisi, dan diharapkan dapat memberi warna baru pada program Lintas Banua di Banjar TV.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Kerja Praktek ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini ada beberapa materi yang akan dijelaskan, yaitu :

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Batasan Masalah
- 1.4 Tujuan
- 1.5 Manfaat
- 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan tempat Kerja Praktik ini, yaitu gambaran umum tentang Banjar TV.

### BAB III TINJAUAN PUSTAKA

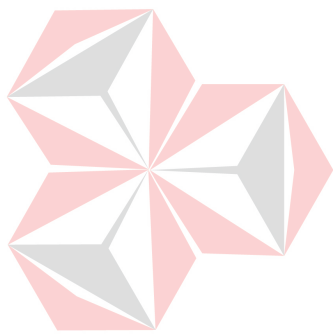
Bab ini berisi tentang berbagai macam teori yang menjadi dasar dalam pembuatan karya pada Kerja Praktik ini.

### BAB IV IMPLEMENTASI KARYA

Bab ini merupakan hasil implementasi hasil karya hasil dari Kerja Praktik di Banjar TV

## BAB V    PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pelaksanaan Kerja Praktek dan saran-saran untuk penyempurnaan sistem di masa yang akan datang.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah PT Banjar Elektronik Sarana Televisi (Banjar TV)**

Banjar TV adalah saluran televisi swasta lokal pertama di Kalimantan Selatan. Stasiun televisi ini merupakan anggota jaringan City TV Network.

Banjar TV diresmikan pada tanggal 14 Agustus 2007. Namun gagasan awal untuk mendirikan stasiun televisi sudah ada sejak dua tahun sebelumnya. Alasan kuat ingin mendirikan stasiun televisi lokal di Banjarmasin karena merasa tertantang melihat perkembangan stasiun televisi lokal di kota-kota lain, contohnya pada saat itu telah berdiri televisi di Kalimantan Tengah.

Terbentuknya Banjar TV dan eksistensinya hingga saat ini sebagai televisi lokal di Banjarmasin tidak lepas dari para penggagas yang hingga sekarang pun masih ikut berkecimpung dibalik layar untuk membawa Banjar TV menjadi lebih baik lagi. Adapun penggagas tersebut yaitu Dristi Adistana (pemilik), Jhonson Marzuki, Cristian Hermanto, Kamarul Hidayat, Djaya Salim. Mereka semua adalah orang-orang yang pernah terjun di dunia penyiaran radio. Hal ini tentu sengaja dipilih untuk mempermudah berdirinya stasiun televisi, karena sedikitnya mereka memiliki pengalaman di dunia penyiaran. Sebelum ingin mendirikan Banjar TV, Dristi Adistana memang pernah merintis dan mengelola di bidang penyiaran radio yang tersebar di Kalimantan Selatan, antara lain Kanal 2 FM, Radio 'D' FM, Dirgahayu FM, Mitra Barito FM, Pakuba FM, Swana FM, dan Swara Balangan FM.

Pada Tahun 2004, Dristi Adistana sudah memiliki stasiun pemancar yang disewakan kepada stasiun televisi nasional dan operator selular seperti antv, trans7, trans tv, barito channel, dan esia. Sehingga hal inilebih memantapkan lagi untuk dapat mendirikan stasiun televisi lokal di Banjarmasin.

Bulan Juni 2007 Banjar TV sudah mulai mengudara namun hanya dalam bentuk colorbar. Dua bulan kemudian siaran sudah mulai diisi dengan tayangan video klip musik. Pada bulan Agustus 2007 itu juga pertama kali produksi acara berita yang berjudul Selintas Info (seperti Breaking News) yang akhirnya berkembang menjadi Lintas Banua hingga sekarang.

Dengan peluncuran Banjar TV pada tanggal 14 Agustus 2007, maka Banjar TV resmi sebagai stasiun televisi lokal pertama di Banjarmasin.

## **2.2 Alamat Banjar TV**

PT Banjar Elektronika Sarana Televisi (Banjar TV) yang bertempat di Jl Mandastana 1B No.7 Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

## **2.3 Visi**

Terwujudnya semangat dan kebersamaan masyarakat dalam membangun daerah melalui media televisi lokal.

## **2.4 Misi**

1. Memenuhi hak masyarakat dalam memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi.



2. Menjadikan media televisi lokal sebagai sarana penunjang untuk menggali dan mengembangkan dunia hiburan, seni dan budaya, pendidikan, hobi, dan talenta, pengetahuan dan teknologi, serta keagamaan.

## 2.5 Logo Banjar TV



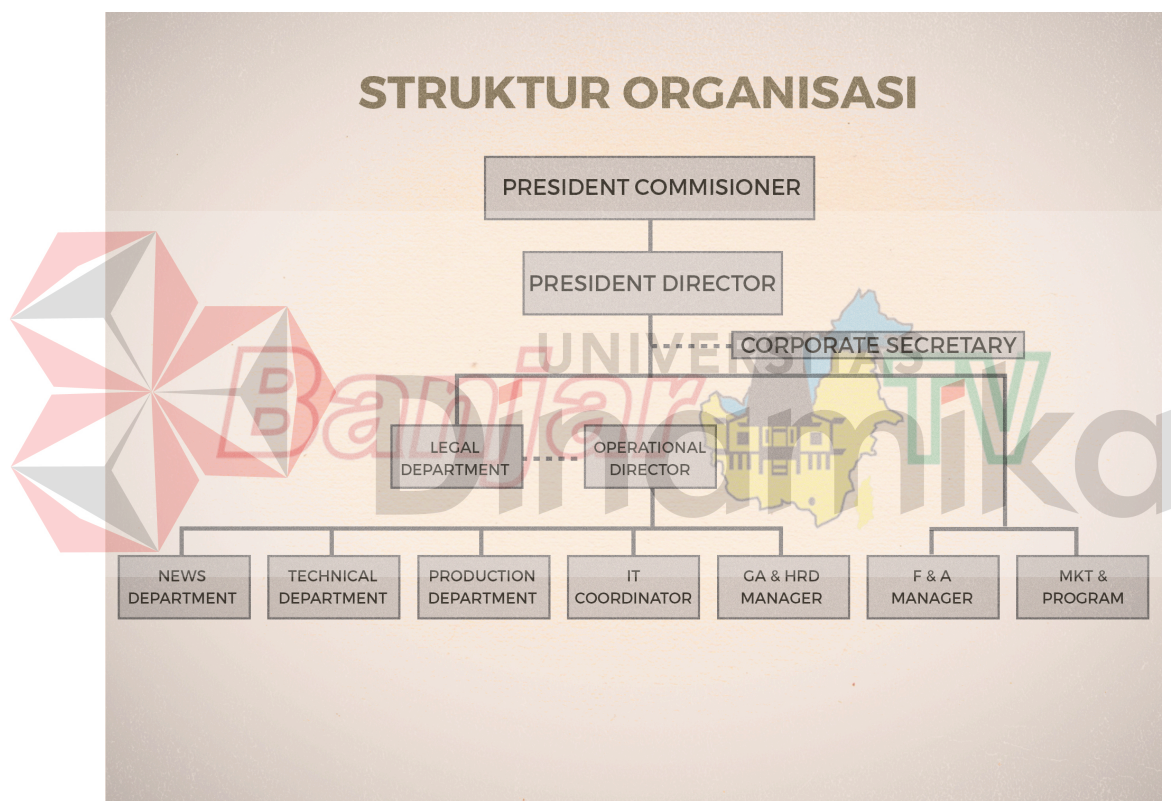
**Gambar 2.1** Logo Banjar TV

Makna Logo dari Perusahaan Banjar TV sendiri Adalah sebagai berikut :

1. Font yang di gunakan Banjar TV bermakna tegas dan memiliki perpaduan warna yang mengartikan merah artinya berani (mengambil keputusan dan tegas) hijau yang artinya selalu ada hal-hal yang baru dan kreatif yang di tampilkan oleh Banjar TV.
2. Gambar yang merupakan siluet rumah adat adalah mengartikan bahwa semua berita yang di ambil oleh Banjar TV sering meliput daerah banjar dan sekitarnya
3. Gambar pulau Kalimantan sendiri di artikan sebagai letak asal di mana Banjar TV itu sendiri berada di pulau Kalimantan.

## 2.6 Struktur Organisasi Banjar TV

Dalam rangka mencapai tujuan dari organisasi dalam hal ini perusahaan, dibutuhkan koordinasi yang baik antara bagian dalam kegiatan yang ada pada instansi yang bersangkutan. Oleh karena itu dibutuhkan struktur organisasi agar tercipta hubungan yang baik dan harmonis satu sama lain. Berikut Struktur organisasi Banjar TV yang dijelaskan pada gambar 3.2 :



**Gambar 2.2** Struktur Organisasi Banjar TV

## 2.7 Bidang Kerja Organisasi Banjar TV

Dalam kegiatannya, Organisasi Banjar TV memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

a. *President Commisioner*

Merupakan orang yang mengepalai seluruh direktur, dan bertanggung jawab atas semua kegiatan produksi hingga disiarkan.

b. *President Director*

Merupakan orang yang memimpin seluruh bagian *department*.

c. *Corporate Secretary*

Merupakan sekretaris umum yang bertugas menjembatani bagian *department* dengan *president director*.

d. *Legal Department*

Bagian ini bertugas menyiapkan dan mengurus perizinan.

e. *Operational Director*

Bagian ini bertanggung jawab atas seluruh aktivitas operasional Banjar TV, mulai dari produksi acara, penyiaran, anggaran, hingga pengelolaan suasana kerja agar SDM mampu bekerja secara optimal.

f. *Finance & Accounting Manager*

Bagian ini bertugas merencanakan, mengembangkan, dan mengontrol fungsi keuangan dan akutansi di Banjar TV.

g. *Marketing & Program*

Bagian ini bertanggung jawab menangani kegiatan pemasaran, dan pengembangan program.

h. *News Department*

Bagian ini bertanggung jawab terhadap produksi program berita.

i. *Technical Department*

Bagian ini bertanggung jawab memilih, mengoperasikan dan memelihara studio, *control room* dan peralatan pemancar.

j. *Production Department*

Bagian ini bertanggung jawab untuk merencanakan, memilih, menjadwalkan dan produksi dalam pembuatan program.

k. *IT Coordinator*

Bagian ini bertanggung jawab terhadap koordinasi pemeliharaan dan proyek-proyek yang berkaitan dengan teknologi informasi.

l. *GA & HRD Manager*

Bagian ini bertanggung jawab atas ketersediaan karyawan maupun kinerja karyawan, dan membuat perencanaan kebutuhan karyawan sampai proses perekrutan dan pelatihan karyawan agar memberikan kontribusi yang maksimal.

## BAB III

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 3.1 Media

Media adalah medium yang digunakan untuk membawa / menyampaikan suatu pesan, dimana medium merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Menurut Donald P. Ely & Venom S. Gerlach, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas, arti sempit : bahwa media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Arti luas : kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

#### 3.2 Multimedia

##### 3.2.1 Sejarah Multimedia

Pada awal istilah multimedia berasal dari semi teater, dan bukan dari komputer. Multimedia sendiri seringkali disebut sebagai pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium. Pada pertunjukan multimedia mencakup monitor video, *synthesized band*, dan karya seni manusia, sebagai bagian dari pertunjukan.

Dimulai pada akhir tahun 1980-an sebuah sistem multimedia dari perusahaan Apple memperkenalkan *Hypercard* pada tahun 1987, yang dicetuskan oleh Bill Atkinson dan pada tahun 1989 perusahaan IBM mengumumkan sebuah perangkat lunak *Audio Visual Connection* (AVC)

dan sebuah *video adapter card* bagi PS/2. Dan sejak permulaan tersebut, hampir setiap perusahaan pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Diperkirakan pada tahun 1994, ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia keluar di pasaran.

Citra visual dapat dimasukkan ke dalam sistem dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita, dan pringan video, dan scanner optik. Melalui mikrofon, pita kaset, dan *compact disk, input audio* dapat dimasukkan. Pada tahun 1990, harga sebuah sistem multimedia yang lengkap berkisar \$10.000, akan tetapi harganya sejak itu menurun, dan membuat teknologi dalam jangkauan perusahaan kecil benar-benar membutuhkannya.

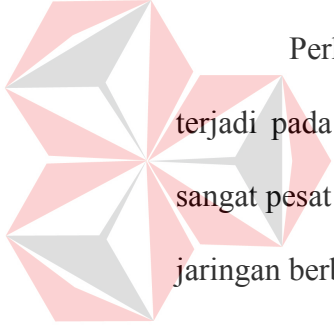
### 3.2.2 Definisi Multimedia

Dalam industri elektronika, Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rusch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCornick, 1996).

Multimedia berasal dari kata Multi (banyak) dan Media (sarana). Definisi dari multimedia adalah penggunaan komputer yang terdiri dari penyajian dan penggabungan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu dan koneksi, sehingga para pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Secara umum pengertian dari multimedia adalah segala sesuatu yang berbentuk karya, yang terdiri dari berbagai macam bentuk atau format data yang berbeda.

Di dalam dunia informatika sering menggunakan multimedia. Selain itu multimedia juga digunakan oleh dunia *game*, dan juga untuk membuat *website*. Di dalam Multimedia ada empat hal penting yang harus diperhatikan. Pertama, harus ada perangkat komputer yang mengkoordinasikan yang didengar (audio) dan yang dilihat (visual). Kedua, untuk menghubungkan dengan informasi harus ada link. Ketiga, diperlukannya alat navigasi untuk memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Dan yang keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi.

### 3.2.3 Perkembangan Multimedia



Perkembangan multimedia tidak luput dari perkembangan yang terjadi pada internet. Multimedia merupakan pasar yang pertumbuhannya sangat pesat di dunia ini. Sekarang ini, internet menghubungkan ratusan ribu jaringan berbeda lebih dari 200 negara di seluruh dunia.

Dengan berkembangnya multimedia, ada manfaat lain yakni turut menciptakan lapangan kerja bagi manusia. Lebih dari ratusan juta manusia, bekerja dalam bidang pendidikan, pengetahuan, pemerintahan, dan bisnis, dengan menggunakan sarana internet untuk bertukar informasi atau membuat transaksi bisnis dengan organisasi di seluruh dunia.

Saat ini hampir seluruh umat manusia di dunia, sangat bergantung dengan teknologi komunikasi dan informasi. Pertumbuhan pemakai internet sangat dipicu dengan kemajuan teknologi informasi dan persaingan harga yang secara dramatis telah menurunkan biaya komputer multimedia. Saat ini internet dan juga pada perangkat pendukungnya, sudah semakin terjangkau harganya.

Bersatunya teknologi multimedia dan industri telekomunikasi menciptakan struktur yang baru untuk saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan multimedia meliputi berbagai macam trend multimedia, jaringan, konferensi video, konferensi jarak jauh dan berbagai produk dan layanan personal komputer.



#### **3.2.4 Kategori Multimedia**

Multimedia pada prinsipnya terbagi atas 3 kategori, yaitu *Linear*, *Interactive*, dan *Hypermedia*. Dari ketiga kategori tersebut meskipun sama-sama multimedia namun ketiganya juga saling memiliki perbedaan ilmu yang dinaunginya. Berikut adalah penjabaran dari ketiga kategori multimedia :

##### **1. Linear**

Linear multimedia adalah kategori multimedia yang lebih banyak mengandung unsur kreatifitas, seni / *sense of art*, penyutradaraan, komunikasi visual, dan sedikit pemrograman yang dipakai.

##### **2. Hypermedia**

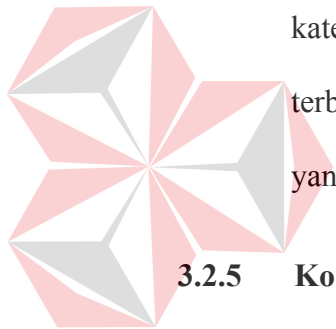
Sedangkan untuk kategori *Hypermedia*, didalamnya sangat didominasi oleh teknologi informasi dan logika pemrograman.



Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait. Contoh-contoh dari *Hypermedia* yaitu, *website*, blog, portal, *social media* atau semua hal yang sangat berkaitan erat dengan internet.

### 3. *Interactive*

Kedua kategori multimedia diatas (Linear dan *Hypermedia*) jika digabungkan akan menjadi *Interactive Multimedia*. Didalam *Interactive Multimedia*, unsur seni dan teknologi hampir seimbang. *Interactive Multimedia* memiliki istilah lain yaitu *Rich Media* yang lebih populer di negara lain. Untuk membuat karya dari jenis kategori multimedia ini, dibutuhkan multi disiplin ilmu, jam terbang yang tinggi, bekerja dalam tim, dan memiliki manajemen yang baik.



#### 3.2.5 **Komponen Multimedia**

Multimedia terdiri dari beberapa komponen. Teks, gambar, audio, dan video adalah beberapa unsur dan komponen yang dilibatkan dalam pembuatan multimedia.

Berikut ini adalah penjabaran dari masing-masing komponen dalam keseluruhan sistem multimedia:

#### 1. **Teks**

Dalam multimedia teks bertujuan untuk menyampaikan pesan seluas mungkin dengan teks yang seefektif mungkin. Dalam multimedia teks bisa terdiri atas dua jenis:

a. *Artistic*

Teks yang bebas dibentuk / distorsi. Teks biasanya tidak terlalu panjang dan biasa digunakan untuk pembuatan judul / title atau logo.

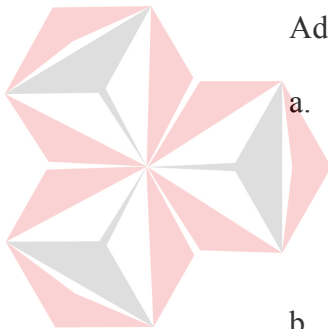
b. *Paragraph*

Teks yang cukup panjang yang merupakan penjelasan dari judul. Teks paragraph biasanya sampai beberapa kolom atau halaman seperti pada artikel yang terdapat di media cetak.

## 2. Gambar (*Still Image*)

Disini gambar diasumsikan sebagai *still image* atau gambar diam.

Ada dua jenis gambar dalam multimedia yaitu bitmap dan vektor:



a. Bitmap

Bitmap adalah gambar yang tersimpan sebagai rangkaian pixel (titik-titik) yang memenuhi bidang titik-titik di layar komputer.

b. Vektor

Sedangkan untuk vektor, berkebalikan dengan format gambar bitmap. Format vektor berisi deskripsi geometri yang dapat di-render dengan halus pada ukuran tampilan yang diinginkan. Vektor memiliki kelebihan yang bersifat *scalable*, artinya vektor dapat diperbesar dan diperkecil ukurannya tanpa merubah kualitas.

### 3. Audio

Dalam Multimedia, salah satu elemen yang sangat penting di dalamnya adalah audio. Di dalam karya multimedia, audio bisa terdiri atas:

a. *Music*

Digunakan untuk background, yang berfungsi untuk memberi nuansa sebuah adegan.

b. *Effects*

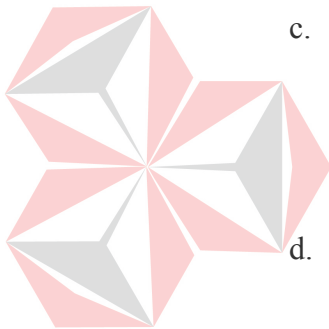
Suara khusus yang ditempatkan pada adegan tertentu, seperti ledakan, tembakan, suara pukulan, benda jatuh, dan lain-lain.

c. *Ambience*

Suara latar yang berhubungan dengan setting atau tempat adegan. Contohnya seperti deru ombak yang berada di pantai.

d. *Voice*

Suara pemain, penyiar, narator berupa dialog atau monolog.



### 4. Video

Teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak disebut dengan video. Video sangat berperan dalam multimedia. Dan di dalam multimedia, video terbagi atas:

a. *Video Shoot*

Hasil pengambilan gambar menggunakan camera/camcorder digital/analog. Format file bisa berupa avi, mov, atau mp4.

b. *Screen Shoot*

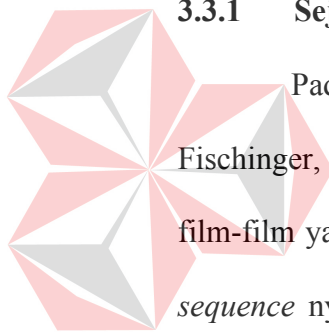
Menangkap (*capture*) gerakan di layar monitor yang digunakan untuk pembuatan video tutorial. Hanya software khusus yang dapat melakukan *screen shoot* berupa video.

c. *Animation*

Pengertian animasi yaitu, membuat gambar mejadi hidup. Pembuatan animasi bisa dilakukan dengan cara *frame by frame* atau dengan *keyframe in between*.

### 3.3 *Motion Graphic*

#### 3.3.1 Sejarah *Motion Graphic*



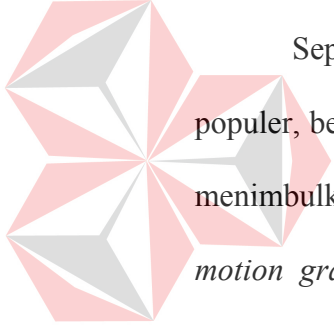
Pada awal abad ke-20, tokoh-tokoh seperti Viking Eggeling, Oskar Fischinger, dan Len Iye, sedang melakukan eksperimen dengan *motion* di film-film yang menyerupai grafis. Dan akhirnya Saul Bass dengan *opening sequence* nya pada sekitar tahun 1950 sampai 1960-an membuktikan dan membuka mata publik dengan *motion graphic*.

Pada sekitar akhir tahun 1970-1980an Harry Marks dan Robert Abel membantu membawa dinamika *motion graphic* yang diciptakan komputer grafis untuk keperluan siaran televisi. Sebenarnya istilah "*motion graphic*" sendiri tidak jelas saat pertama kali digunakan. Pada tahun 1960, John Whitney mendirikan sebuah perusahaan dengan nama *Motion Graphics Inc*, dan seringkali dipakai istilah dalam pekerjaannya. Dan istilah ini baru booming pada awal tahun 1990-an, dimana pada saat itu munculnya komputer *desktop* dengan harga yang terjangkau.

Didalam ilmu desain grafis ditemukan penjurusan mengenai ilmu *motion graphic*. Dan *motion graphic* dianggap sebagai skill khusus yang biasanya diterapkan oleh desainer yang menitik beratkan pada perancangan karya untuk keperluan siaran televisi maupun film.

### 3.3.2 Tokoh Penting *Motion Graphic*

Karya-karya yang menandai awalnya *motion graphic*, tidak lepas dari seorang tokoh yang bernama Saul Bass. Beliau adalah sosok yang dianggap menjadi pionir dalam dunia *motion graphic*. Lahir pada tanggal 8 Mei 1920. Saul Bass mendesain sekuel film *Vertigo* (1958), *Anatomy Of A Murder* (1959), *Psycho* (1960) dan masih banyak lagi.



Sepanjang tahun 1980-an dan 1990-an media televisi sangatlah populer, berbarengan dengan munculnya video game dan video kaset yang menimbulkan banyak permintaan *motion graphic*. Di awal keberadaannya, *motion graphic* membutuhkan biaya yang sangat mahal dan memakan banyak waktu dalam penggarapannya. Software yang digunakan pada saat itu, tidak dapat digunakan oleh semua orang. Namun, berkat kemajuan teknologi dan multimedia saat ini, semakin banyak program yang tersedia untuk menghasilkan dan mendukung pembuatan karya *motion graphic*.

Kyle Cooper mungkin dianggap sebagai *motion* desainer yang paling terkenal. Sudah lebih dari 150 opening film atau program televisi yang beliau ciptakan, diantaranya termasuk *Mission Impossible*, dan *The Mummy*. Penyandang gelar M.F.A bidang desain grafis dari *Yale School of Arts* serta *Royal Designer For Industry* dari *Royal Society Of Arts* ini, seringkali dibanding-bandingkan dengan Saul Bass.

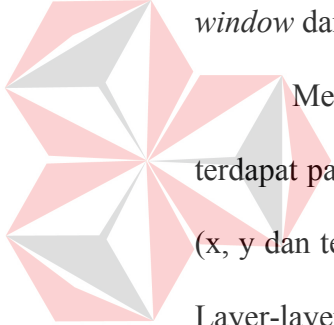
### 3.3.3 Definisi *Motion Graphic*

*Motion Graphic* seringkali menggabungkan antara film, video, fotografi, ilustrasi, animasi dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai titles untuk film, pembuka program televisi, bumper dan elemen-elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum bisa dikategorikan sebagai bagian dari *motion graphic*, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris.

Segala bentuk desain grafis dalam media elektronik audio visual adalah pekerjaan yang dilakukan oleh *motion designer*. *Motion Graphic* adalah salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan (*TV Commercial*), film berupa *tittle sequence*, *opening* ataupun promo program televisi, dan *station identity* TV dan ada juga digunakan untuk video klip musik atau *company profile*. Di kalangan *broadcast*, *motion graphic* memiliki peranan yang sangat kuat. Di dalam sebuah tayangan pada televisi, baik iklan, bumper sebuah program acara televisi, maupun grafis promo, *motion graphic* merupakan elemen penting yang tidak dapat dihilangkan. Selain memiliki nilai keindahan, *motion graphic* juga berfungsi memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

*Motion Graphic* merupakan gabungan dari potongan elemen-elemen desain/animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan memasukkan elemen yang berbeda-beda seperti 2D atau 3D. Media yang dimasukkan berupa *still images* atau gambar diam, dengan format gambar bitmap maupun vektor, dan data video maupun audio.

Dalam pengaplikasian *motion graphic*, dapat membuat sebuah komposisi yang didalamnya terdapat timeline, resolusi, hitungan jumlah frame per detik dan ukuran. Pada saat membuat komposisi, dapat memasukkan satu atau lebih media, lalu muncul di dalam *composition window* dan juga timeline.



Media yang dapat disusun masing-masing sebagai layer yang terdapat pada properti pengaturan untuk memanipulasi, seperti pada posisi (x, y dan terkadang z pada format 3D), *rotate*, *scale*, *opacity*, dan lainnya. Layer-layer tersebut dapat digabungkan dalam satu komposisi. Pada setiap manipulasi, dapat dibuat keyframe untuk menentukan nilai dari tiap waktu yang ditetapkan untuk pengeditan. Cara ini berlaku untuk program komposisi maupun animasi.

### 3.3.4 Karakteristik *Motion Graphic*

Ada beberapa karakteristik untuk lebih mendefinisikan sifat dari *motion graphic*, yaitu:

- a. *Motion graphic* 2 dimensi, tetapi juga dapat menciptakan sebuah ilusi elemen gerakan berupa 3 dimensi. Hal tersebut dikarenakan sebagai gambar pada layar dan proyeksi yang memiliki lebar dan panjang, tetapi tidak mempunyai kedalaman. Hanya terlihat seperti space atau objek 2 dimensi yang terletak pada 3 dimensi space.
- b. *Motion graphic* tidaklah harus benar-benar berpindah posisi, akan tetapi adanya suatu objek yang berubah dalam jangka waktu tertentu. Contohnya terdapat sebuah font yang hanya diam saja atau tidak berpindah tempat, melainkan ada perubahan dalam objek font tersebut, seperti perubahan warna pada durasi waktu tertentu.
- c. *Motion graphic* yang digunakan dalam jenis multimedia interaktif, akan tetapi tidak selalu interaktif. Hanya diperlihatkan secara linear dan user tidak memiliki kontrol penuh atas *motion graphic* tersebut.



UNIVERSITAS  
Dinamika



### 3.4 Istilah Dalam Dunia *Broadcast*

Dalam dunia *Broadcast* terdapat banyak istilah yang digunakan sebagai panduan ke seluruh bagiannya, khususnya untuk *producer promo* dan *on air graphic designer* dalam membuat grafis. Selain mereka hal ini juga dipakai divisi *sales* dan *marketing* untuk keperluan klien dalam mempromosikan produk mereka. Istilah-istilah ini dipakai secara global di seluruh dunia pertelevisian.

#### 3.4.1 OBB (Opening Bumper Break)

OBB / CBB adalah singkatan dari *Opening Bumper Break* / *Closing Bumper Break*, yaitu identitas dari judul suatu program berupa animasi dan grafis dengan durasi 15 - 30 detik. Di dalam dunia *Broadcast Design* terdapat banyak istilah yang digunakan sebagai panduan ke seluruh bagian, khususnya untuk *producer promo* dan *on air graphic designer* dalam membuat grafis. Selain itu, hal-hal ini juga dipakai oleh beberapa divisi sales maupun bagian marketing untuk keperluan klien dalam mempresentasikan dan mempromosikan produk mereka. Istilah-istilah ini dipakai secara global di seluruh dunia *Broadcasting*.

Untuk menyamakan persepsi dari berbagai profesi di bidang desain dan multimedia, seperti *producer*, *designer*, *account executive* maupun klien, elemen grafis terbagi menjadi tiga yaitu: *line*, *shape* dan *texture*. Dikarenakan banyaknya hal yang masih awam untuk dimengerti oleh pihak sales marketing maupun klien dalam mengajukan *job request* maupun revisi nya.

### 3.4.2 *Lower Third*

*Lower Third* adalah template grafis yang muncul di bagian sepertiga paling bawah dari layar televisi, dengan informasi nama *news anchor*, reporter ataupun narasumber. Maupun judul dari materi berita yang ditayangkan.

## 3.5 Program Televisi

### 3.5.1 Definisi Televisi

Televisi adalah alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media audio dan visual. Kata televisi berasal dari dua penggabungan kata yaitu, *tele* (jauh) dari bahasa Yunani dan *visio* (penglihatan) dari bahasa Latin. Televisi juga merupakan sebuah media komunikasi yang menyediakan berbagai informasi, dan menyebarkan kepada khalayak umum.

Perbedaan televisi dengan radio yaitu, radio hanya dapat menyampaikan informasi dalam bentuk audio, sedangkan televisi lebih unggul karena dapat menyajikan visual serta audio yang bersifat saling melengkapi.

Di dalam proses siaran atau proses produksi sebuah acara televisi membutuhkan tempat atau lembaga penyiaran yang memiliki banyak sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dalam bidang penyiaran.

Dalam Baksin (2006: 16) mendefinisikan bahwa: "Televisi merupakan hasil dari produk teknologi tinggi (*hi-tech*) yang mampu menyampaikan berbagai informasi dalam bentuk audiovisual gerak". Menurut ensiklopedia Indonesia dalam Parwadi (2004: 28) lebih luas lagi

dinyatakan bahwa: "Televisi adalah sistem pengambilan gambar, penyampaian, dan penyuguhan kembali gambar melalui tenaga listrik. Gambar tersebut ditangkap dengan kamera televisi, diubah menjadi sinyal listrik, dan dikirim langsung lewat kabel listrik kepada pesawat penerima".

### **3.5.2 Stasiun Televisi Lokal**

Stasiun televisi lokal merupakan stasiun penyiaran dengan wilayah siaran terkecil yang meliputi satu wilayah kota atau kabupaten. Dalam pasal 31 (5) undang-undang penyiaran no. 32 tahun 2002 menyatakan, bahwa stasiun penyiaran lokal dapat didirikan di lokasi tertentu dalam wilayah negara Republik Indonesia dengan wilayah jangkauan siaran terbatas pada lokasi tersebut.

Syarat atau kriteria suatu stasiun televisi dikategorikan sebagai penyiaran lokal adalah lokasi sudah ditentukan dan jangkauan siaran terbatas. Perusahaan lokal tidak perlu memasang iklan pada media massa yang mempunyai daya jangkau siaran yang meliputi sebagian besar wilayah negara karena tidak efektif dan membutuhkan biaya besar.

Perusahaan lokal dapat beriklan di stasiun televisi lokal. Pemasang iklan lokal sebaiknya memilih media dengan cakupan siaran terbatas pada wilayah pemasaran lokal.

### 3.5.3 Definisi Program Televisi

Faktor yang paling penting dan menentukan dalam mendukung keberhasilan stasiun televisi adalah program acara televisi, karena program televisi dapat membawa audien mengenal suatu stasiun televisi. Keuntungan akan didapat, jika stasiun memperoleh jumlah audien yang besar dan jika audiens itu memiliki karakteristik yang dicari oleh pemasang iklan, maka stasiun televisi yang bersangkutan akan sangat menarik bagi pemasang iklan.

Kata "program" berasal dari bahasa Inggris *programme* atau *program* yang berarti acara atau rencana. Program televisi adalah hal yang ditampilkan stasiun televisi untuk memenuhi kebutuhan audiennya. Program yang disajikan menentukan faktor yang membuat audien tertarik untuk mengikuti siaran stasiun televisi. Program juga dapat disamakan dengan pelayanan, produk atau barang yang dijual kepada pihak lain, dalam hal ini audien atau pemasang iklan.

Dengan demikian, program televisi adalah sebuah produk yang sangat dibutuhkan orang sehingga mereka bersedia mengikutinya.

Dalam hal ini terdapat suatu rumusan dalam dunia pertelevisian yaitu program yang baik akan mendapat audien yang lebih besar, sedangkan program yang buruk tidak akan mendapatkan audien.

### 3.5.4 Jenis Program

Para stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya beragam. Pada dasarnya apa saja yang dapat dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan selama tidak bertentangan dengan norma, hukum, dan peraturan yang berlaku.

Menurut Vane-Gross (1994) menentukan jenis program berarti menentukan atau memilih daya tarik (*appeal*) dari suatu program. Yang dimaksud disini adalah bagaimana suatu program dapat menarik audiennya. Menurut Vane-Gross: *the programmers must select the appeal through which the audience will be reached* (programmers harus memilih daya tarik untuk meraih audien).

Berbagai jenis program dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu program informasi dan program hiburan:

#### 1. Program Informasi

Manusia memiliki rasa keingintahuan yang besar, oleh sebab itu programmer mengeksplorasi rasa ingin tahu publik untuk menarik sebanyak mungkin audien. Sesuai namanya, program informasi memberikan banyak informasi untuk memenuhi kebutuhan audien terhadap suatu hal. Program informasi adalah segala jenis siaran/tayangan yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada khalayak.

Program informasi juga tidak hanya meliputi program berita saja, dimana penyiar membacakan berita tetapi juga segala macam bentuk penyajian informasi termasuk juga *talk show* (perbincangan), contohnya wawancara dengan tokoh tertentu, artis, atau narasumber.

## 2. Program Hiburan

Program hiburan merupakan segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur audien dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program hiburan meliputi sinetron, film, drama, *reality show*, *quiz show*, permainan, musik, dan pertunjukkan.

### 3.6 Logo

Kusrianto ( 2008: 232 ) Logo atau tanda gambar ( *picture mark* ) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambar citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi.

Kusrianto ( 2008: 232 – 233 ) Logo juga sering kali dipergunakan untuk membangun spirit secara internal di antara kompenen yang ada dalam perusahaan tersebut. Sebuah logo yang baik dan berhasil akan dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki, dan menjaga image perusahaan pemilik logo itu. Selanjutnya, logo bahkan dapat menjalin kesatuan dan solidaritas diantara anggota keluarga besar perusahaan itu yang akhirnya mampu meningkatkan prestasi dan meraih sukses demi kemajuan perusahaan.

### 3.7 Warna

Pemahaman tentang warna dibagi dalam dua bagian berdasarkan sifat warna antara lain sebagai berikut :

#### 1. Warna menurut Ilmu Fisika

Adalah sifat cahaya yang bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Benda yang memantulkan semua panjang gelombang terlihat putih, benda yang sama sekali tidak memantulkan terlihat hitam. Dispersi terjadi apabila sinar matahari melalui prisma kaca yang berbentuk spektrum dan kecepatan menjalarnya tergantung pada panjang gelombangnya. Warna utama dari cahaya atau spektrum adalah biru, kuning dan merah dengan kombinasi-kombinasi yang dapat membentuk segala warna.

#### 2. Warna menurut Ilmu Bahan

Adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna. Pigmen memberikan warna pada tumbuh-tumbuhan, hewan, juga pada cat, plastik dan barang produksi lainnya kecuali pada tekstil yang menggunakan istilah zat celup untuk mewarnainya. Suatu pigmen berwarna khas karena menghisap beberapa panjang gelombang sinar dan memantulkan yang lain. Pigmen banyak digunakan dalam industri, misalnya plastik, tinta karet dan lenolum.

Sebagai bagian dari elemen logo, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari logo tersebut. Dalam perencanaan *corporate identity*, warna mempunyai fungsi untuk

memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk *traffic light* merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sebagai berikut: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut disajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sebagai berikut:

- a. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
- b. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesulitan dan sebagainya.
- c. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.



- d. Merah, bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
- e. Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
- f. Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (*dediepte*), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
- g. Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

- a. *Hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
- b. *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- c. *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain *Prang System* terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau *Process Color System*, *Munsell Color System*, *Ostwald Color System*, *Schopenhauer/Goethe Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*.

Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau *Process Color System* yang membagi warna dasarnya menjadi *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Sedangkan *RGB Color System* dipergunakan dalam industri media visual elektronika.

### 3.8 Tipografi

Pengertian tipografi menurut buku *Manuale Typographicum* adalah :

*Typography can defined a art of selected right type printing in accordance with specific purpose ; of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader's.*

Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Sebagai bagian dari kebudayaan manusia, huruf tak pernah lepas dari kehidupan keseharian. Hampir setiap bangsa di dunia menggunakannya sebagai sarana komunikasi. Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan *pictograph*. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa *Viking Norwegia* dan *Indian Sioux*. Di Mesir berkembang jenis huruf *Hieratia*, yang terkenal dengan nama *Hieroglyphe* pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi

ini merupakan akar dari bentuk *Demotia*, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad ke-8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi. Perkembangan tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

Berikut beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sebagai berikut:

### 1. *Roman*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

ROMAN  
roman

**Gambar 3.1** Jenis huruf *Roman*

## 2. *Egyptian*

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

EGYPTIAN  
egyptian

Gambar 3.2 Jenis huruf *Egyptian*



## 3. *Sans Serif*

Pengertian *San Serif* adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

SANS SERIF  
sans serif

Gambar 3.3 Jenis huruf *Sans Serif*

#### 4. *Script*

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

SCRIPT  
script

Gambar 3.4 Jenis huruf *Script*

#### 5. *Miscellaneous*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif.

Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

MISCELLANEOUS  
miscellaneous

Gambar 3.5 Jenis huruf *Miscellaneous*

## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

#### 4.1 Logo Lintas Banua

Logo pada program acara Lintas Banua ini merupakan jenis *logotype* dan *logoram* dari Banjar TV. Menggunakan font *Helvetica*, jenis font *Helvetica* adalah font *sans serif*, dimana font ini tidak mempunyai kait. Font yang digunakan sebagai *logotype* ini mempunyai unsur tegas, berani, dan modern.



Gambar 4.1 Logo Lintas Banua

#### 4.2 Screen Shot Motion Graphic OBB Lintas Banua

*Motion Graphic OBB (Opening Bumper Break)* adalah identitas dari judul suatu program. Pada pembuatan karya *motion graphic* OBB program televisi Lintas Banua ini berdurasi 24 detik dan terdapat 5 *scene*, berikut penjelasan dari masing-masing *scene*:

### 1. *Scene 1*

Di awal *scene* pada *motion graphic* ini menampilkan *countdown* dimana memberitahukan bahwa acara ini akan dimulai. Dengan *background* biru dan elemen-elemen berputar seperti kompas.



Gambar 4.2 Screen Shot Opening Scene 1

### 2. *Scene 2*

Pada *scene 2* ini terdapat beberapa elemen yang bergerak, ada putaran seperti kompas yang terdapat pada *scene 1* tetapi dengan *view* yang berbeda, dan ada pergerakan teks dibagian *background* yang menampilkan jenis-jenis berita yang disajikan Lintas Banua. Pada bagian bawah dari tipografi tadi, ada teks Lintas Banua yang di animasikan berputar.





**Gambar 4.3** *Screen Shot Opening Scene 2*

### 3. *Scene 3*

Pada *scene* ini hampir sama dengan *scene 2* tetapi pada *scene* ini terdapat penambahan bola dunia yang berputar. Dan penambahan peta pada *background* yang bergerak.

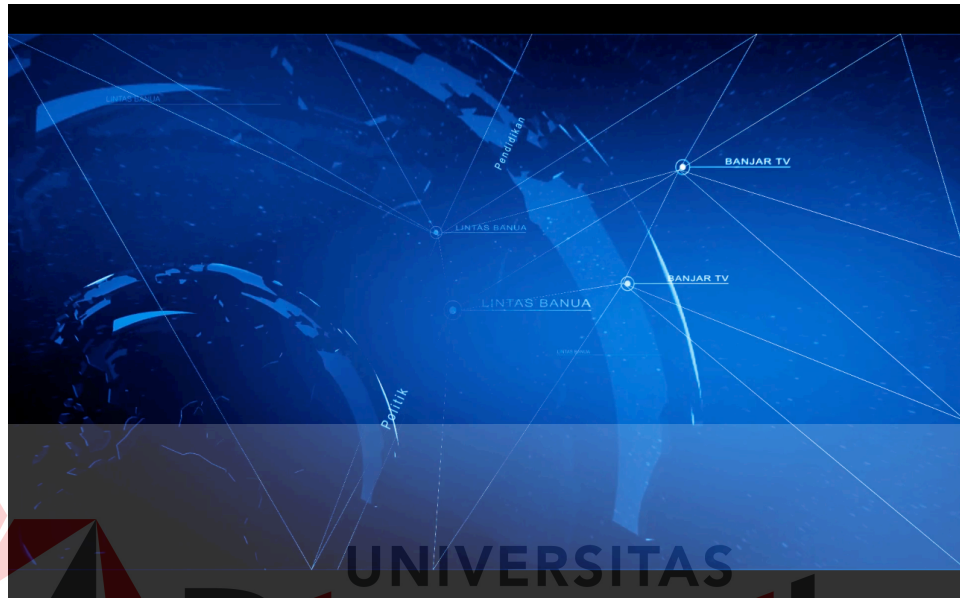


**Gambar 4.4** *Screen Shot Opening Scene 3*



#### 4. *Scene 4*

Pada *scene* ini menampilkan bola dunia berputar dan terdapat kumpulan teks yang bergerak dan menampilkan tulisan-tulisan dari Lintas Banua.



**Gambar 4.5** *Screen Shot Opening Scene 4*

#### 5. *Scene 5*

Pada bagian ini, merupakan bagian akhir dari *opening* Lintas Banua, yang menampilkan logo Lintas Banua. Dengan *background* yang sama dengan bagian *scene 1*.



**Gambar 4.6** *Screen Shot Opening Scene 5*

#### **4.3** *Screen Shot Motion Graphic Lower Third Lintas Banua*

*Lower Third* adalah template grafis yang muncul di bagian sepertiga bawah dari layar televisi, dengan informasi nama *news anchor*, reporter ataupun narasumber. Maupun judul dari materi berita yang ditayangkan.

*Motion graphic lower third* ini sebagai pendukung *motion graphic* OBB.

Durasi *motion graphic lower third* pada program Lintas Banua ini adalah 15 detik dan terdapat 4 *scene* didalamnya. Berikut penjelasan dari masing-masing *scene*:

##### **1. Scene 1**

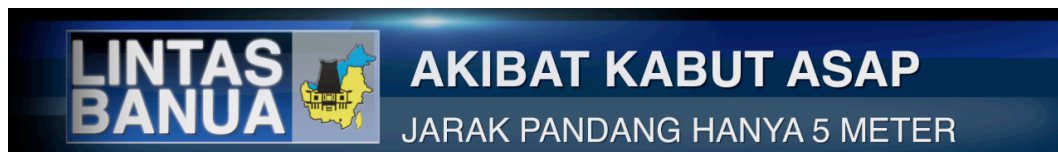
Pada bagian ini menggunakan animasi *motion in* untuk elemen-elemen *lower third*.



**Gambar 4.7** *Screen Shot Lower Third Scene 1*

## 2. Scene 2

Pada *scene 2* menampilkan informasi berita dan logo Lintas Banua, penulis menggunakan contoh berita kabut asap, dan *main title* dibol. Disini penulis menggunakan font *Helvetica* untuk keterangan berita. Kemudian pada logo Lintas Banua dianimasikan *rotate* 360 derajat agar tidak terlihat kaku.



**Gambar 4.8** *Screen Shot Lower Third Scene 2*

## 3. Scene 3

Pada bagian ini keterangan berita dianimasikan menghilang ke arah logo Lintas Banua.



**Gambar 4.9** *Screen Shot Lower Third Scene 3*

## 4. Scene 4

Dan dibagian *scene 4* ini semua elemen dianimasikan menghilang ke kiri seperti pada *scene 3*.



**Gambar 4.10** *Screen Shot Lower Third Scene 4*

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari Pembuatan Media *Motion Graphic* Program Lintas Banua di Banjar TV adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil implementasi, Pembuatan Media *motion graphic* menggunakan software Adobe After Effects dengan cara menggerakkan elemen simbol grafis logo dan objek.
2. Dengan tampilan *motion graphic* yang bagus dan menarik dapat membuat penonton televisi tertarik untuk melihat program berita yang disuguhkan, jadi tidak hanya isi berita saja yang menentukan, namun tampilan opening juga salah satu faktor pendukung dalam suatu program televisi.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan *motion graphic* yang telah dibuat, dapat diberikan saran untuk pengembangan *motion graphic* menjadi lebih baik kedepannya dengan cara selain menggunakan software berbasis video, misalnya dengan menggunakan flash dan mengaplikasikan ke dalam *website*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

Danu, Gede. 2012. *Aplikasi Desain Mograph Pada Media Promosi Sebagai Upaya Strategi Komunikasi Pemasaran Perusahaan First Aid Kit Media*. Surabaya : Stikom Surabaya.

Day, Mila. 2004. *Buku Pinter Televisi*. Jakarta : Trilogos Library.

Krasner, Jon. 2013. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington : Focal Press.

Kusrianto, A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.

Hendratman, Hendi. 2008. *Tips n Trix Computer Graphics Design!*. Bandung : Informatika.

Hendratman, Hendi. 2013. *The Magic of Adobe After Effects*. Bandung : Informatika.

Murphy, John and Michael Rowe. 1998. *How to Design Trademarks and Logos*. Ohio : North Light Book.

Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Morissan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Rustan, S. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.

Suyanto, M. 2003. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.

#### **Sumber Internet:**

Ardiyansyah. 2010. *12 Prinsip Animasi*. <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>. Di akses tanggal 16 September 2015.

Artisty, Trisha. 2013. *Istilah Dalam Broadcast Design*.

<https://asiaaudiovisualexc09agusnugraha.wordpress.com/2009/06/15/istilah-dalam-broadcast-design/>. Di akses tanggal 16 September 2015.

*Motion Graphics*. 2015. [https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_graphics](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics). Di akses tanggal 16 September 2015.

Darmawan, Indra. 2011. *Arti Garis, Bentuk dan Warna pada sebuah Logo*. <http://desaingratis.com/logo/arti-garis-warna-bentuk-pada-sebuah-logo/>.

Di akses tanggal 16 September 2015.